

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
UNIT 2 MENDESAIN
SUBUNIT 1 DESAIN POSTER UNTUK PROYEK

INFORMASI UMUM							
A. IDENTITAS MODUL							
Penyusun	: Kamilatun Niyah						
Instansi	: MTS BABUSSALAM						
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024						
Jenjang Sekolah	: MTS						
Mata Pelajaran	: Seni Rupa						
Fase D, Kelas / Semester	: IX (Sembilan) / I (Ganjil)						
Alokasi Waktu	: 6 x 2 jam pertemuan						
B. KOMPETENSI AWAL							
<p>Capaian Pembelajaran Fase D</p> <p>Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.</p> <p>Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 5px;">Elemen</th> <th style="background-color: #4F81BD; color: white; padding: 5px;">Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Menciptakan <i>(Making/Creating)</i></td> <td style="padding: 5px;">Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i></td> <td style="padding: 5px;"> <p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat</p>
Elemen	Capaian Pembelajaran						
Menciptakan <i>(Making/Creating)</i>	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.						
Berpikir dan Bekerja Artistik <i>(Thinking and Working Artistically)</i>	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat</p>						

		karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA		
<p>Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi kemandirian lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, bernalair kritis melalui penerapan dekorasi yang sesuai dengan proporsi ruang, kreatif melalui menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</p> <p>Dimensi gotong royong akan terlihat dari kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi antarsiswa untuk menghasilkan pameran unjuk kerja mereka. Di berkebinekaan global terlihat dari aspek mengeksplorasi aspek elemen lokal sehingga menambah pengalaman kebhinekaan siswa.</p>		
D. SARANA DAN PRASARANA		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitas yang dibutuhkan : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif ▪ Alat musik : keyboard ▪ Media: kertas, pensil/aplikasi pembuat desain, alat untuk dekorasi. 		
E. TARGET PESERTA DIDIK		
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p>		
F. MODEL PEMBELAJARAN		
<p>Pembelajaran Tatap muka.</p>		
G. KATA KUNCI		
<p>Prinsip desain, poster, dekorasi, properti</p>		
H. KOSAKATA SENI RUPA		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hierarki: dalam seni rupa, hierarki berarti sebuah tata urutan letak gambar atau tulisan di dalam sebuah poster. 2. Properti: peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah dekorasi. 3. Dekorasi: dalam konteks ini, dekorasi berarti seni menghias ruang pameran. 		
KOMPONEN INTI		
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN		

Tujuan Pembelajaran

9.2.1. Siswa mampu membuat karya desain poster atau desain dekorasi sebagai penunjang sebuah pameran.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Siswa mendapatkan benang merah konsep pameran.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa saja prinsip-prinsip desain poster?
- Elemen apa saja yang harus diperhatikan agar sebuah desain memenuhi unsur kesatuan?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Guru

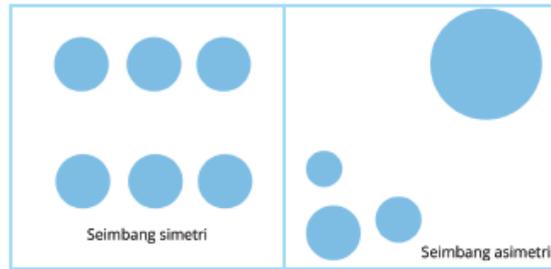
- Memberikan alternatif tema pameran jika siswa belum mempunyai ide untuk membuat tema pameran.
- Memeriksa peralatan apa yang diperlukan agar sebuah pameran dapat diselenggarakan.

Kegiatan Pendahuluan

- Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.
- Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.
- Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.

Kegiatan Inti

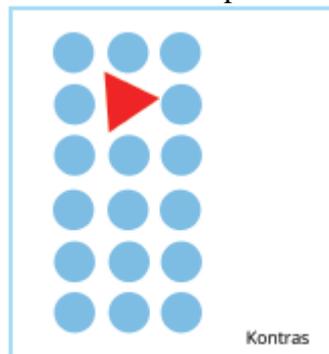
- Siswa melihat contoh yang guru berikan tentang mengenalkan prinsip desain dalam poster.
 - a. Prinsip Keseimbangan
Keseimbangan dalam desain dapat berarti keseimbangan simetri atau keseimbangan asimetri. Keseimbangan simetri terlihat dari posisi yang secara kasat mata terlihat seimbang. Sedangkan keseimbangan asimetri bisa dirasakan. Lihatlah gambar berikut sebagai contoh.



Gambar 2.1.1 Prinsip keseimbangan
Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

b. Kontras

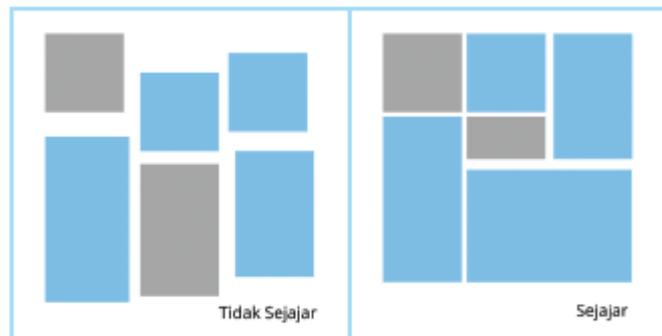
Kontras dalam desain dapat dilakukan dengan memberikan poin yang menarik mata orang untuk melihat. Poin ini bisa berupa tulisan atau gambar.



Gambar 2.1.2 Prinsip Penekanan
Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

c. Prinsip Kesejajaran (Proporsi)

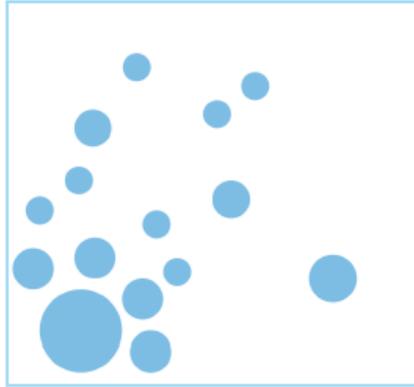
Gambar maupun tulisan akan terlihat lebih rapi apabila mempunyai prinsip kesejajaran (alignment). Dengan adanya prinsip kesejajaran, desain yang dibuat terlihat lebih enak.



Gambar 2.1.3 Prinsip kesejajaran
Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

d. Prinsip Kedekatan

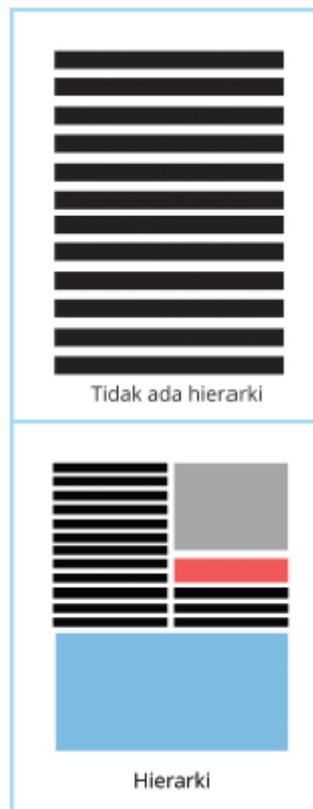
Prinsip kedekatan dalam jarak antara satu benda dengan benda yang lain akan memberikan kesan yang berbeda. Dalam desain, kadang ruang kosong diperlukan untuk memberi kesan tertentu.



Gambar 2.1.4 Prinsip kedekatan
Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

e. Prinsip Hierarki

Hierarki adalah tata urutan, misalnya, dari besar ke kecil atau kanan ke kiri. Hierarki menggambarkan satu keterpaduan yang secara visual lebih dapat dinikmati.



Gambar 2.1.5 Prinsip Hierarki
Sumber: *Graphic Design the New Basics* (2015)

- Setelah memahami prinsip desain, siswa mulai memikirkan tema poster yang sesuai dengan konsep pameran.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.

- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

F. PENILAIAN

1. Asesmen Desain Poster (Penilaian)

Prinsip Desain	Kuantitas	Checklist (Bila unsur terlihat)
Keseimbangan	20	
Kontras	20	
Prinsip kesejajaran	20	
Kedekatan	20	
Hierarki	20	
Total nilai	100	

2. Asesmen Dekorasi

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan sketsa perencanaan	Siswa mampu merencanakan dekorasi dengan jelas dan detail yang rapi.	Siswa mampu merencanakan dekorasi dengan beberapa detail, namun ada detail yang kurang sesuai.	Siswa mampu merencanakan dekorasi secara global dan belum bisa membuat detail.	Siswa mampu merencanakan dekorasi masih perlu dipandu oleh guru.
Kreativitas ide	Siswa mampu memanfaatkan bahan di sekitarnya dengan kreatif, memodifikasi contoh yang ada atau menghasilkan desain yang baru.	Siswa mampu memanfaatkan bahan di sekitarnya dengan membuat desain sesuai contoh yang diberikan.	Siswa masih perlu sedikit dibantu untuk mendapatkan ide desain poster atau desain dekorasi	Siswa masih perlu banyak dibantu untuk mendapatkan ide desain poster atau desain dekorasi.

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir, guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

1. Sejauh mana siswa bisa menerapkan prinsip desain dalam membuat poster maupun dekorasi ruang setelah mendapatkan materi?
2. Adakah siswa kesulitan dalam mempraktikkan desain poster?
3. Tindak lanjut apa yang bisa siswa lakukan?

Refleksi Peserta Didik :

1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajaramu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenangkan?

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

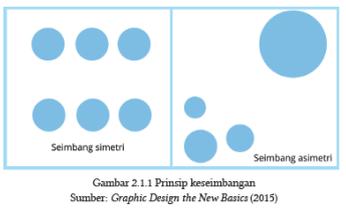
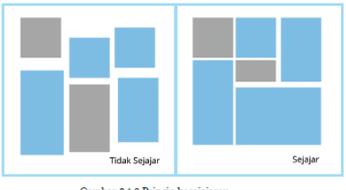
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

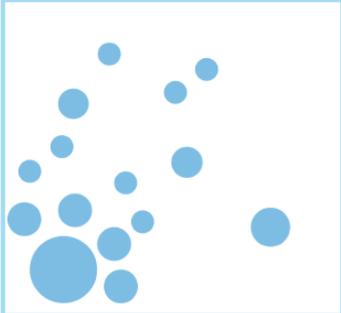
Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Petunjuk!

Amati Gambar dibawah ini dan Jelaskan.

Gambar	Prinsip Desain	Jawaban
	Prinsip Keseimbangan	Keseimbangan dalam desain dapat berarti keseimbangan simetri atau keseimbangan asimetri. Keseimbangan simetri terlihat dari posisi yang secara kasat mata terlihat seimbang. Sedangkan keseimbangan asimetri bisa dirasakan.
	Kontras
	Prinsip Kesejajaran (Proporsi)

	<p>Prinsip Kedekatan</p>	<p>.....</p>
<p>Gambar 2.1.4 Prinsip kedekatan Sumber: <i>Graphic Design the New Basics</i> (2015)</p>		

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang mendesain (desain poster untuk project) media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX: Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022.

C. GLOSARIUM

Glosarium

- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.
- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- *mixed media*: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik..
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendarat sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.
- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

D. DAFTAR PUSTAKA


 Daftar Pustaka

- Beer, C. de. 2018. *Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications*, diakses 6 Februari 2021.
<https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819>.
- Boaler, Jo. 2013. *Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education*, diakses 6 Februari 2021.
http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf
- Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. *Kelasnya Manusia*. Jakarta: Kaifa.
- Harvard Project Zero Visible Thinking*, diakses 30 Januari 2021.
<http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>
- Harvard Project Zero Ladder of Feedback*, diakses 30 Januari 2021.
<http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback>
- Hatcher, Lynn Anne. *Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis*, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021. https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49
- Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. <http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/>
- Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.
- Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019. <https://www.skillshare.com/classes/Graphic-DesignBasics-Core-Principles-for-Visual-Design/1539782161/projects?via=custom-lists>
- Murray, Lily. 2017. *No Worries!*. London: Kings Road Publishing.
- Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.
- Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021.
<https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036>
- McLeod, Saul. 2010. *Formal Operational Stage*, diakses 13 Februari 2021.
- Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021.
<https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/>
- Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*. diakses pada 13 Februari 2021. <https://serupa.id/pengertian-desain/>

The Art of Education University. Diakses 30 Januari 2021.
<https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/>

Internet:

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi>.

<https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html>

www.tate.org.uk

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

UNIT 2 MENDESAIN

SUBUNIT 2 DESAIN DEKORASI UNTUK PAMERAN ATAU UNJUK KERJA

INFORMASI UMUM							
A. IDENTITAS MODUL							
Penyusun	: Kamilatun Niyah						
Instansi	: MTS BABUSSALAM						
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024						
Jenjang Sekolah	: MTS						
Mata Pelajaran	: Seni Rupa						
Fase D, Kelas / Semester	: IX (Sembilan) / I (Ganjil)						
Alokasi Waktu	: 6 x 2 jam pertemuan						
B. KOMPETENSI AWAL							
<p>Capaian Pembelajaran Fase D</p> <p>Di akhir fase D, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya secara visual sebagai ekspresi kreatif dengan rinci, ditandai penguasaan ruang, proporsi dan gestur, baik secara mandiri dan/atau berkelompok. Diharapkan pada akhir fase ini, proses kreatif dan kegiatan apresiasi peserta didik telah mencerminkan penguasaan terhadap bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang mewakili perasaan dan empati peserta didik. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.</p> <p>Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Elemen</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Elemen</th> <th>Capaian Pembelajaran</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)</td> <td>Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.</td> </tr> <tr> <td>Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)</td> <td> <p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat</p> </td> </tr> </tbody> </table>		Elemen	Capaian Pembelajaran	Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat</p>
Elemen	Capaian Pembelajaran						
Menciptakan (<i>Making/Creating</i>)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.						
Berpikir dan Bekerja Artistik (<i>Thinking and Working Artistically</i>)	<p>Pada akhir fase D, peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.</p> <p>Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya.</p> <p>Peserta didik mampu melihat hubungan dengan bidang eilmuan lainnya. Peserta didik mampu mencari alternatif alat, dan bahan untuk membuat</p>						

	karya, berdasarkan ketersediaan sumber daya di sekitarnya
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<p>Pada akhir pembelajaran unit ini diharapkan siswa mampu meningkatkan dimensi kemandirian lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya serta memilih karya seni yang akan dibuat, bernalair kritis melalui penerapan dekorasi yang sesuai dengan proporsi ruang, kreatif melalui menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.</p> <p>Dimensi gotong royong akan terlihat dari kemampuan bekerja sama dan berkolaborasi antarsiswa untuk menghasilkan pameran unjuk kerja mereka. Di berkebinekaan global terlihat dari aspek mengeksplorasi aspek elemen lokal sehingga menambah pengalaman kebhinekaan siswa.</p>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fasilitas yang dibutuhkan : LCD, laptop, jaringan internet, speaker aktif ▪ Alat musik : keyboard ▪ Media: kertas, pensil/aplikasi pembuat desain, alat untuk dekorasi. 	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
<p>Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</p>	
F. MODEL PEMBELAJARAN	
<p>Pembelajaran Tatap muka.</p>	
G. KATA KUNCI	
<p>Prinsip desain, poster, dekorasi, properti</p>	
H. KOSAKATA SENI RUPA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hierarki: dalam seni rupa, hierarki berarti sebuah tata urutan letak gambar atau tulisan di dalam sebuah poster. 2. Properti: peralatan yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah dekorasi. 3. Dekorasi: dalam konteks ini, dekorasi berarti seni menghias ruang pameran. 	

KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Tujuan Pembelajaran 9.2.2. Siswa mampu membuat karya desain poster atau desain dekorasi sebagai penunjang sebuah pameran.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Membuat dekorasi dalam pameran merupakan suatu keahlian yang penting dipelajari siswa. Siswa belajar menerapkan prinsip desain dekoratif dalam ruang.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none">▪ Karya apa yang menantang tetapi mereka menyukainya, serta karya apa yang tidak mereka sukai dan alasannya?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Persiapan Guru <ul style="list-style-type: none">▪ Memberikan alternatif tema pameran jika siswa belum mempunyai ide untuk membuat tema pameran.▪ Memeriksa peralatan apa yang diperlukan agar sebuah pameran dapat diselenggarakan.
Kegiatan Pendahuluan <ul style="list-style-type: none">▪ Sebelum pembelajaran dilaksanakan, salah satu peserta didik diminta memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.▪ Setelah selesai berdoa, peserta didik diminta untuk bernyanyi bersama lagu daerah setempat, melalui apersepsi yang dapat membangkitkan rasa cinta tanah air peserta didik.▪ Peserta didik mendapatkan penjelasan terhadap aktivitas pembuka di atas dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.▪ Guru mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam pembelajaran.
Kegiatan Inti <ul style="list-style-type: none">▪ Siswa melihat contoh yang guru berikan tentang pameran seni rupa.▪ Siswa menentukan tema pameran mereka.▪ Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang prinsip desain.▪ Siswa menentukan ketua panitia pameran.▪ Ketua panitia akan membagi peran. Ada siswa yang berperan membuat dekorasi poster atau dekorasi ruang pada saat pameran.▪ Siswa membuat karya desain secara kolaboratif.

Kegiatan Penutup

- Guru dan peserta didik menyimpulkan materi pelajaran.
- Guru dan peserta didik melakukan refleksi.
- Guru dapat memberikan penugasan dan informasi lain sebagai tindak lanjut proses pembelajaran
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin berdoa bersama setelah selesai pembelajaran.

Pembelajaran Alternatif

Siswa mempersiapkan desain poster dan dekorasi dengan memanfaatkan benda-benda di sekitar mereka seperti bahan bekas atau material lokal yang bisa didapatkan.

F. PENILAIAN

1. Asesmen Desain Poster (Penilaian)

Prinsip Desain	Kuantitas	Checklist (Bila unsur terlihat)
Keseimbangan	20	
Kontras	20	
Prinsip kesejajaran	20	
Kedekatan	20	
Hierarki	20	
Total nilai	100	

2. Asesmen Dekorasi

Kriteria	Sangat Baik (100-90)	Baik (89-79)	Sedang (79-69)	Cukup <69
Kemampuan sketsa perencanaan	Siswa mampu merencanakan dekorasi dengan jelas dan detail yang rapi.	Siswa mampu merencanakan dekorasi dengan beberapa detail, namun ada detail yang kurang sesuai.	Siswa mampu merencanakan dekorasi secara global dan belum bisa membuat detail.	Siswa mampu merencanakan dekorasi masih perlu dipandu oleh guru.
Kreativitas ide	Siswa mampu memanfaatkan bahan di sekitarnya	Siswa mampu memanfaatkan bahan di sekitarnya	Siswa masih perlu sedikit dibantu untuk mendapatkan	Siswa masih perlu banyak dibantu untuk mendapatkan ide

	dengan kreatif, memodifikasi contoh yang ada atau menghasilkan desain yang baru.	dengan membuat desain sesuai contoh yang diberikan.	ide desain poster atau desain dekorasi	desain poster atau desain dekorasi.
--	--	---	--	-------------------------------------

G. REFLEKSI

Refleksi Guru:

Sepanjang pelajaran dan setelah pelajaran berakhir, guru dapat memberikan pertanyaan refleksi.

1. Sejauh mana siswa bisa menerapkan prinsip desain dalam membuat poster maupun dekorasi ruang setelah mendapatkan materi?
2. Adakah siswa kesulitan dalam mempraktikkan desain poster?
3. Tindak lanjut apa yang bisa siswa lakukan?

Refleksi Peserta Didik :

1. Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
2. Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajaramu?
3. Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
4. Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang kamu lakukan?
5. Bagian mana dari pembelajaran ini yang kamu menyenangkan?

H. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP)
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.

- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP)
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Petunjuk!

A. Perencanaan Properti

Terlebih dahulu siswa harus mendata peralatan yang digunakan membuat dekorasi pameran.

Jenis Peralatan	Kuantitas	Karya yang Dapat Dibuat
Kain dan tali	2 x 5 meter	<i>Backdrop</i> untuk pameran
Dedaunan	5 sulur
Bambu/kayu palet dan tali	10 batang
Kardus bekas besar	10 buah Tempai

B. Perencanaan Cara Membuat *Display*

Siswa bisa membuat perencanaan meletakkan *display* dengan memperhatikan aspek ketersediaan bahan pendukung.

Cara <i>Display</i>	Bahan
Menggantung	Tali pancing, selotip, tongkat pramuka, tali pramuka. Menggantung karya tidak harus dari langit-langit. Kita bisa membuat pameran di luar ruangan dengan menggantung karya dari batang pohon. Bahkan, kita bisa memanfaatkan keahlian tali temali di tongkat pramuka untuk membuat struktur gantungan karya.
Meletakkan berdiri

--	----------------

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

- Guru dan peserta didik mencari berbagai informasi tentang mendesain (desain dekorasi untuk pameran atau unjuk kerja) media atau website resmi dibawa naungan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi.
- Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP/MTs Kelas IX: Penerbit Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 2022.

C. GLOSARIUM

Glosarium

- apresiasi: memberikan penghargaan terhadap suatu karya seni.
- bayangan: wujud hitam yang tampak di balik benda yang terkena sinar.
- curah ide: siswa membuat daftar ide yang mungkin dilakukan.
- jurnal visual: sebuah buku untuk menyimpan inspirasi visual yang didapat dan tempat membuat sketsa.
- *mixed media*: membuat karya seni dengan gabungan beberapa bahan dan teknik..
- naungan: bagian benda yang tertutup bayangan namun tidak terkena cahaya langsung.
- perspektif: cara melihat benda pada permukaan yang mendatar sebagaimana yang terlihat oleh mata dengan tiga dimensi (panjang, lebar, dan tingginya).
- pigura: bagian yang membingkai karya.
- representasi: memberikan gambaran.
- rutinitas berpikir fleksibel: rutinitas yang dilakukan untuk mempertanyakan suatu konsep atau peristiwa dan mencari tahu jawabannya.
- umpan balik: memberikan masukan yang jelas dan membangun. Masukan yang akan membantu siswa melihat apa yang sudah baik dan yang perlu diperbaiki.
- unjuk kerja: suatu kegiatan menampilkan hasil karya seni setelah melewati serangkaian proses merencanakan dan menciptakan hasil karya seni.

D. DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka

Beer, C. de. 2018. *Rethinking Visual Journaling in the Creative Process: Exploring Pedagogic Implications*, diakses 6 Februari 2021.

<https://journals.co.za/doi/pdf/10.20853/32-1-1819>.

Boaler, Jo. 2013. *Ability and Mathematics: the mindset revolution that is reshaping education*, diakses 6 Februari 2021.

http://publications.fifedirect.org.uk/c64_AbilityandMathematics.pdf

Chatib, Munif dan Irma Nurul Fatimah. 2013. *Kelasnya Manusia*. Jakarta: Kaifa.

Harvard Project Zero Visible Thinking, diakses 30 Januari 2021.

<http://www.pz.harvard.edu/projects/visible-thinking>

Harvard Project Zero Ladder of Feedback, diakses 30 Januari 2021.

<http://www.pz.harvard.edu/resources/ladder-of-feedback>

Hatcher, Lynn Anne. *Exhibition in the Curriculum: Preparing Students to Complete the Artistic Cycle. Thesis*, Georgia State University, 2009. Diakses 7 Februari 2021.

https://scholarworks.gsu.edu/art_design_theses/49

Hendra Gunawan, diakses 6 Februari 2021. <http://www.artnet.com/artists/hendra-gunawan/>

Hume, H. D. 2014. *The Art Teacher's Survival Guide for Secondary Schools*. San Francisco: Jossey-Bass. Krahula, Beckah. 2015. *Tangle Art Pack A Meditative Drawing Book and Sketchpad*. Massachusetts: Quarry Books.

Lupton, Ellon and Jenifer Cole Philips. *Graphic Design Basic. Visual Layout*, diakses pada 5 April 2019.

<https://www.skillshare.com/classes/Graphic-DesignBasics-Core-Principles-for-Visual-Design/1539782161/projects?via=custom-lists>

Murray, Lily. 2017. *No Worries!*. London: Kings Road Publishing.

Studio, Flame Tree Studio. 2016. *My Sketches and Doodles*. London: Flame Tree Publishing.

Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*. Bandung: Penerbit ITB.

Marcel Duchamp, diakses 6 Februari 2021.

<https://www.tate.org.uk/art/artists/marcel-duchamp-1036>

McLeod, Saul. 2010. *Formal Operational Stage*, diakses 13 Februari 2021.

Moore, Kimberly B. *How to Create a School Art Show*, diakses 7 Februari 2021.

<https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/how-create-school-art-show/>

Thabroni, Gamal. *Pengertian Desain (Lengkap) berdasarkan Pendapat Para Ahli*, diakses pada 13 Februari 2021.

<https://serupa.id/pengertian-desain/>

The Art of Education University. Diakses 30 Januari 2021.

<https://theartofeducation.edu/2018/04/27/50-visual-journal-promptsto-promote-drawing-and-creative-thinking-skills/>

Internet:

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/24/210000069/pameranpengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi>.

<https://www.voaindonesia.com/a/erica-hestu-wahyuni-pelukis-indonesiabergaya-naif/4248912.html>

www.tate.org.uk

www.artnet.com

heridono.com

theartofeducation.edu